

Elizabeth Bund

elizabethbund@topmail.com.ar
Universidad Nacional de Mar del Plata-
Facultad de Arquitectura , Urbanismo y
Diseño - FAUD
Centro de Estudios de Diseño - CED
Grupo de Investigación: Comunicación

Alejandra Macchi

almacchi@mdp.edu.ar
Universidad Nacional de Mar del Plata-
Facultad de Arquitectura , Urbanismo y
Diseño - FAUD
Centro de Estudios de Diseño - CED
Grupo de Investigación: Comunicación

La Dimensión Temporal

Lo secuencial y lo concurrente en el proceso proyectual

Resúmen

Todo problema arquitectónico se piensa- se resuelve- a través de cierto tiempo. De hecho el pensamiento arquitectónico como representación mental de un objeto, es un pensamiento largo, copioso, dilatado y continuo. La dimensión temporal define así su pertinencia al proceso proyectual.

Sin embargo, la mediación digital ha desdibujado el perfil de su temporalidad. La reformulación de las concepciones tradicionales de forma- lugar, materialidad- luz, modifican la dinámica de la relación espacio-tiempo en la dimensión proyectual. Si podíamos afirmar que la variable temporal se presentaba desde la secuencialidad, como operaciones caracterizadas por un alto determinismo y por consiguiente cumpliendo ciertas etapas inevitables; la mediación digital le establece concurrencia y yuxtaposición, las secuencias se hacen cada vez menores, hasta su superposición y aún fusión. La simultaneidad de pensamientos, refuerza lo sincrónico y permanente, mientras la simulación vívida en el campo de lo móvil, introduce la noción de tiempo y devenir.

Abstract

Every architectonic problem is thought and solved through certain period of time. In fact, architectonic thinking, as a mental representation of an object is long, plentiful, vast and continuous. Temporal dimension defines in this way its pertinence at project proceeding.

However digital media has modified its temporality profile. Dynamics of space-time relation in project dimension is modified by the reformulation of shape-place-materiality and light traditional concepts. If we could assure that temporal variable has presented from sequentiality, as operations characterized by a high determinism and so accomplishing some unavoidable stages. Digital media, establishes concurrence and juxtaposition, sequences become smaller until their superposition and fusion as well. Simultaneity of thoughts reinforces the synchronic and the permanent. While vivid simulation in the mobile field, introduces notion of time and to become.

Introducción

Hablar de un tiempo vinculado a los procesos de pensamiento proyectual, implica referirse tanto al tiempo en el sentido de su espíritu, de su conciencia inmediata: *la temporalidad desde su esencia* como a una idea o noción del tiempo con relación al estado o condición histórico cultural del mundo: *la temporalidad desde su circunstancia*.

La mediación digital confronta al hombre, con la profundidad de un tiempo extenso, nutrido, multilineal. La conciencia del descentramiento producido en el concepto temporal de unidad, que de alguna manera impulsa a un fin posible, otorgándole significado a las acciones, le impone volver la vista a un universo más complejo, una reformación de la lectura del mundo oblicua, transversal, una forma de abordaje de la reflexión, que desde una óptica convencional, parece caracterizarse por el quiebre de lo sesudo y lo pensante.

La aplicación del concepto de "Secuencias Paralelas" (Gausa, M. 1999) en tanto resoluciones concurrentes, búsquedas, ecos con distintos grados de profundidad, hablan de una intervención desde una *temporalidad abierta* que permite establecer combinaciones inesperadas a partir de "coordenadas abiertas" que proponen analogías, asociaciones y desplazamientos con distintos niveles de resonancia en la dinámica proyectual.

Se coloca el hombre frente a una bifurcación: abrirse a la complejidad y la incertidumbre y adentrarse en ellas o construir un paradigma que permita la inmersión en una realidad neutra e indiferente a los cambios. La aplicación de los sistemas dinámicos caracterizados por una visión multilineal, imprevisible y altamente intuitiva, han abierto caminos hacia una nueva arquitectura, acercándonos a la problemática proyectual desde 360°, sin prevalecer a priori, ningún punto de vista.

Pero, cómo intervenimos en la dimensión temporal para reconvertirla en práctica del quehacer proyectual? Probablemente desde el conocimiento y dominio de una actitud de pensamiento eminentemente selectiva, en el sentido de hacer abstracción de lo útil, lo oportuno o bien de lo accidental pero siempre como *base de referencia* más que de solución. Se genera así, un ámbito propio para el desarrollo de un espacio temporal informe, con cortes, paradójico.

Temporalidad y pensamiento

Dimensiones

El tiempo natural.... lo propio.

“El nómada es el más subjetivo y personal de los seres. Ser que vive en el viaje, en el continuo modificar del referente y que por tanto mide el tiempo solo para sí. Su tiempo solo suyo, no tiene que ver con los cambios comunes- que no los hay- sino con su ser.” Ballesteros, J.(1999)

La naturaleza, con sus expresiones y fenómenos, el hombre, con sus funciones y sus ritmos expresan una temporalidad propia y particular. Pero aunque ni la naturaleza es constante ni el hombre es uniforme, se pretende medir ese tiempo con unidades inalterables.

Sin embargo, el hombre se va a beneficiar siempre de esa referencia temporal propia, que emana de su ser, de sus propios ritmos naturales y que le va a valer para contar con dos capacidades invaluableles en el campo proyectual, la de posibilitar un pensamiento variable-móvil y subjetivo a la vez.

Particularmente desde la inmersión digital, esta asimilación temporal, emanada de su propia naturaleza y que de ninguna manera es generalizable o transferible a otros, se convierte en un sistema de referencias necesario al quehacer proyectual, como un procedimiento básico de comprensión de la dimensión temporal, aquel que se presenta en relación directa con el movimiento y los cambios que este produce.

El tiempo culturalla asociación

“El alma humana en los tiempos y las naciones, es donde se descifra la inmortalidad, por lo menos virtual, de la humanidad” Hartog,F(1991)

Cuando pensamos en el tiempo desde lo histórico-cultural, no estamos pensando solamente en una cronología absoluta o relativa sino, como escribe el antropólogo Louis Dumont, debemos basarnos en una “cadena causal”, o mejor dicho en un conjunto de *cambios significativos*. Casi se podría afirmar entonces que lo que tiene sentido, lo que lo define, es el cambio y no la permanencia.

Las nuevas relaciones temporales en las que la ley de la sucesión es reemplazada por fenómenos de superposición, acumulación, de imitación, coexistencia y aún de reabsorción redefinen completamente la construcción de esa cadena causal. Es que en su existencia, el hombre se desarrolla, envuelto en una maraña de temporalidades de ritmos distintos y simultáneos, que nunca es unidireccional.

De alguna manera el espíritu que rige la comprensión del tiempo colectivo se puede entender como la relación entre la acumulación de legados transmitidos en el devenir y el despliegue de expectativas o proyectos que insertan ciertamente, al tiempo futuro en el instante del presente- algo así como un vínculo activo entre “*expectativa y experiencia*”. Pero ese intercambio solo es realmente fecundo y posible en un proceso de pensamiento, si el instante del presente se convierte en la potencia, en la fuerza de la acción, lo que Nietzsche denomina como la “*fuerza del presente*”.

El tiempo mensurable....lo atrapado

‘Atrapados en la inmensidad del tiempo cósmico y la brevedad del tiempo vivido, los hombres han inventado un conjunto de enlaces simbólicos.....’ Ricoeur, P.(1991)

El “*tercer tiempo*”, es el “*tiempo del calendario o del computo*” del que habla P. Ricoeur, y que implica “elevar por encima de las vidas individuales y efímeras, e incluso de la vida de los pueblos, un tiempo más que humano”, que, de un modo u otro, cree esa transición entre dos temporalidades: la del cosmos y las de la experiencia humana.

En realidad, la medición del tiempo, para su posible manipulación genera ante todo una gran frustración. Es que para los mortales, solo es posible elegir algún fenómeno físico que nos sea conocido y fácilmente aprehensible a través del cual poder medir tan solo la manifestación del tiempo en él (la cantidad de arena que cae, el discurrir de la aguja sobre unas marcas...). Pero, nos permite esta operación actuar sobre el control del tiempo real en un proceso de pensamiento proyectual, como tiempo efectivo o eficiente? La inmersión digital vincula casi en un pensamiento común a la relación entre tiempo y ganancia, como que:

Se trata de emplear el tiempo de una manera óptima.

Si el tiempo no se emplea se pierde, porque no se produce nada.

El objetivo primordial de la tecnología es ganar tiempo

El tiempo ganado debe servir también para la producción

Esto conlleva en si misma una situación de ambigüedad de lo que se mide, ya que este concepto de medición, si bien evidencia duraciones o intervalos cuantificables no permite establecer *relaciones* entre hechos, o sea *datar situaciones en relación*, unas a las otras.

Sin embargo, la experiencia proyectual como construcción de soluciones a problemas cuyas exigencias se ven modificadas por cada solución sucesiva/ una sucesión rápida en una duración menor, una sucesión lenta en una duración mayor/ hace fundamental la concienciación de la medición temporal como una estructura simbólica que permita establecer esas relaciones de mediación sin las cuales los procedimientos se conciben dentro de una fragmentación atomizada.

El tiempo perceptual....lo vivencial

La concepción del tiempo sobre la que se ha construido el mundo occidental ha saltado en pedazos. Un tiempo roto, fragmentado, acelerado trata de imponer su ley a las conciencias.....Wassef A.(1991).

El tiempo perceptual es un tiempo psicológico, asociado al comportamiento individual del hombre como sistema activo. Un hombre en un constante desequilibrio, derivado de la transformación y el intercambio mutuo con su circunstancia.

Considerando como sustento del pensamiento proyectual a todas aquellas operaciones con origen en la voluntad, la imaginación, el entendimiento y fundamentalmente en los sentidos, el cambio profundo en un devenir que ya no esta regido por la transmisión y la sucesión sino por las leyes de la fragmentación, cambia su sentido sensorial y fenoménico a la vez. A la pérdida de la idea de "continuum", de una temporalidad que se extiende en la conexión entre dos puntos, se sucede la percepción discontinua de una temporalidad segmentada.

Esta fragmentación de la percepción temporal se traduce así para el hombre, en la vivencia de un constante "presente ampliado".

Es que estos tiempos, que se presentan desde la " creación en la composición "disponen de los suficientes medios como para poder entremezclar temporalidades en un anacronismo generalizado afectando así definitivamente la percepción común del tiempo. La sensación de un alto determinismo, donde todo esta ahí, el presente y el futuro, dependiendo de una combinación de posibles preexistentes. Lo compuesto en un presente donde se fusionan presente y pasado.

A decir de Bachelard "El tiempo ya no transcurre, salta", donde a los valores de duración se imponen los de exactitud y a los de espera, el instante.

Temporalidad y proceso proyectual

El orden de las ideas, hechos e imágenes

En el mundo contemporáneo se admite que está en proceso una verdadera revolución cognitiva, derivada de las tecnologías de la información y apoyada en la automatización del procesamiento de datos, que va más allá del alcance de la ciencia y de la técnica, ya que afecta la vida y la cultura en un modo tan profundo que se ha alcanzado "el orden mismo de los datos, en su contenido y en sus consecuencias" (Bilbeny, 1997). Lo tecnificado del conocimiento hace que no tenga tanto valor el saber en sí sino su uso eficaz, lo que pone en entredicho el sentido del conocimiento mismo.

En el contexto del "tiempo cultural" el saber es reunido a través de una cadena causal y luego separado en especialidades. La nueva situación comunicativa instantánea modifica esta relación. El saber segmentado se ensambla encontrando relaciones transversales, antes ocultas, muchas veces surgidas de las conexiones casuales que permite la red. El saber ahora se construye en presente, por encima, comparando y vinculando los diversos campos y sostenido por los medios digitales que posibilitan la acumulación, manipulación y disponibilidad inmediata de la información.

Históricamente, el conocimiento del mundo físico dependía de las imágenes formadas sobre él a partir de la visión, de la que dependía la función y valor del pensamiento; así ideas y realidad se diferenciaron y fueron armando a lo largo del tiempo, un orden en el que las ideas complementando la realidad, están antes y los hechos le dan cumplimiento. Este orden es la base del plan, del proyecto y de la previsión, la posibilidad del futuro como se entendía en la modernidad. Se pone en valor el tiempo para un diseño a partir

del cual toda acción cobra sentido. En este paradigma toda idea lleva implícita una acción en sí misma, capaz de generar la transformación del mundo externo.

Según esta premisa, es inevitable poner en juego el “antes” y el “después” de pensamientos y acciones. El hacer en el proyecto se nutre y se adiestra con la anterior experiencia conceptual, y se apoya en la expectativa de la realización. Al más obvio de los actos del entendimiento, al simple conocimiento de un objeto, se le denomina idea. Una idea puede partir de una creencia, un sentimiento, una imagen, pero lo taxativo es que su destino es una acción. Las ideas de proyecto serán consecuencia de la intención de participar en el cambio y de producir un fenómeno arquitectónico transformador.

Primero la antigua cultura valorativa compuesta de tradiciones y creencias, cede ante una cultura de los hechos o informativa. Surge luego, con la desilusión por las esperanzas no cumplidas, la crisis de la modernidad y su concepción del progreso como vector temporal movilizador. Al perderse la motivación de un futuro mejor, se dilata el presente, se enfatiza la complacencia del instante.

La nueva premisa suma la “simultaneidad” y a la duración agrega “lo efímero”. El tiempo existe desdoblado en tiempo real del mundo y tiempo virtual condensado en la memoria artificial, al que siempre se puede retornar por medio de su “actualización” repitiéndolo tantas veces como se quiera, aunque su significado y vivencia varíen en cada oportunidad. El tiempo real del hacer será el tiempo medible, del calendario y del cómputo pero también el tiempo vivido. El tiempo virtual es aséptico, impersonal, potencialmente infinito y no se somete a la regla del principio y del fin. El tiempo real y el virtual se desarrollan en diferentes espacios. El operador siente la superposición, y por momentos la fusión de ambos, generando instantes de profunda ambigüedad. “La realidad virtual puede convertir lo artificial en algo tan real como la realidad, o quizás, aún más real que ésta” (Negroponte, 1995)

Las acciones físicas se canalizan en acciones electrónicas, en construcciones y experiencias virtuales. Es posible “modelar” una idea de manera rápida y sencilla, transformándola en imagen, signo para el contacto y la comunicación. Las acciones físicas se canalizan en acciones electrónicas, en construcciones y experiencias virtuales. Comienzan a configurarse un proceso de gestión digital hipermedial, “el proyecto confluyente” (Bund, Rodríguez Barros, 1998) que resulta de la superposición y simultaneidad de procedimientos, modificando profundamente su temporalidad.

Estos cambios son provocados tanto por los modos de registro y soporte del proyecto como por la vivencia del tiempo durante la gestión del mismo. Con la representación analógica de la obra arquitectónica, se reforzaba el campo de lo fijo, lo sincrónico y lo permanente, con la presencia de un observador distanciado con control de las formas y del hecho arquitectónico. Con la simulación de la experiencia arquitectónica, se incluye lo diacrónico, sumando los efectos y sensaciones que produce el espacio, con un observador involucrado inmerso en el campo de lo móvil introduciendo en el proyecto el tiempo y la idea de suceso.

Indagar por medio de ciertas facultades, acerca de la realidad, la naturaleza, las cualidades y las relaciones entre las cosas se constituye en acto de conocimiento. La imagen aparece como un modo de aprehensión perceptual inmediata y sin cálculo mientras la idea se presenta como una aprehensión intelectual, elucubración que necesita cierto lapso y orden para madurar y completarse en hechos.

La intuición y la deducción son las opciones procedimentales consecuentes con estas aproximaciones, cada una con una temporalidad propia. Breves destellos, rápidas soluciones, que relacionan campos en una visión holística, se contraponen al gradualismo de la deducción lógica, al análisis y la segmentación minuciosa de los problemas en el intento de reducir la realidad compleja a componentes más simples.

Con la proyectación por mediación digital intuición y deducción no se presentan como sustitutivas sino como concurrentes, con sus temporalidades propias, fragmentando, mezclando o disolviendo el antiguo orden de desarrollo que prescribía ir de lo general a lo particular, del todo al detalle, de lo imaginado a lo viable, del problema a la solución, del principio al fin.

Tiempo y pensar arquitectónico

Temporalidad abierta

“Un paisaje no tiene un sentido obligado, un punto de vista privilegiado, se orienta solamente por el derrotero de los caminantes, pero no son los grandes acontecimientos los que

Referencias

- Ballesteros, J. (1999) "Secuencias temporales" Revista Quaderns Bucles/Loops. Col.Legi D'Arquitectes de Catalunya. Barcelona.
- Bilbeny, N. (1997) "La revolución de la ética. Hábitos y creencias en la sociedad digital." Anagrama, Barcelona.
- Bund, E. y Rodriguez Barros, D. (1998) "Imagen Digital: Proceso proyectual confluyente." SigraDI II. Mar del Plata.
- Gausa, M. (1999) "Memoria enroscada" Revista Quaderns Bucles/Loops. Col.Legi D'Arquitectes de Catalunya. Barcelona.
- Hartog, F. (1991) "La memoria y el tiempo" Revista del Correo de la UNESCO. París
- Landgow M. (1995) "Hipertexto" Paidós Comunicación, Buenos Aires.
- Negroponete N. (1995) "Ser digital" Editorial Atlantida, Buenos Aires.
- Ricoeur, P. (1991) "El tiempo relatado". Revista del Correo de la UNESCO. París
- Virilio, P. (1997) "Advertencia de paso Un paisaje de acontecimientos". Paidós Bs.As.
- Wassef, A. (1991) "Elogio del cuarzo" Revista del Correo de la UNESCO. París

forman la trama del paisaje del tiempo, sino la masa de incidentes, los pequeños hechos inadvertidos y voluntariamente omitidos." Paul Virilio

Todo problema arquitectónico se piensa y se resuelve a través de cierto tiempo. De hecho el pensamiento arquitectónico como representación mental de un objeto, es un pensamiento largo, profuso, dilatado y continuo. La dimensión temporal define así su pertinencia al proceso proyectual. Sin embargo, la mediación digital ha desdibujado el perfil de su temporalidad. Se produce un despegue de una secuencialidad proyectual cargada de determinismo operacional lineal deductivo. También una mezcla y superposición de etapas y desarrollos parciales con otra experiencia potencial y tal vez a una experiencia real aún desconocida

En un medio que fenoménica y literalmente es mas virtual que físico, se está generando otra proyectualidad con una nueva *actitud mental* mas intuitiva, abierta y desestructurada, pero con una lógica propia, ni vertical ni jerárquica, es decir con una lógica hipertextual que establece conexiones conceptuales en diversos planos. Este pensamiento no se conforma como único que absorbe en si mismo una multiplicidad de "voces" o imágenes" (Landgow,1995), sino como un conjunto que se autodefine en la interacción y se sustenta disciplinariamente en la transversalidad e hibridación de saberes interconectados en la red, entendida aquí como sede de una nueva *temporalidad compartida*.

En un nuevo paradigma las profundas modificaciones en la estructura misma de la proyectualidad se organizan en función de una nueva *temporalidad del pensar*. Una temporalidad de características concurrentes por continuas etapas de superposición y sincronismo en la generación de ideas e imágenes de previsualización formal.

El repensar el campo proyectual a partir de una concepción abierta del tiempo, predispone el camino a una manipulación de las escalas de resolución lo suficientemente flexible para habilitar un pensamiento que se desprende de su propia génesis, que dispone de medios para entremezclar temporalidades en un anacronismo generalizado y afecta la conciencia del tiempo. La selección y agrupación de términos esta abierta a nuevas incorporaciones y aún nuevas exclusiones. Un tiempo en paralelo puede ser fugaz, una búsqueda que se termina en si misma o puede ser permanente y definir un crecimiento infinito.

Se entrelazan en este pensamiento proyectual todas las dimensiones temporales mencionadas al comienzo: el tiempo *natural* de lo propio situado en el tiempo *cultural e histórico*, en tanto plataformas para la episteme, subyacen a la urgencia del tiempo mensurable, atrapado y manipulable con su deber de eficiencia y cumplimiento, y finalmente postergados y puestos a prueba por la preeminencia del tiempo *perceptual existencial*. Este, entendido como un "no tiempo", suspende su transcurso en el espacio virtual.

Esta temporalidad abierta produce constantes alejamiento de contexto y engendra nuevos, de una forma infinita y absolutamente ilimitada. Es un paisaje a disposición.